



Sejarah dan Budaya:

Jurnal Sejarah, Budaya, dan Pengajarannya

Journal homepage: journal2.um.ac.id/index.php/sejarah-dan-budaya

Research
Article

ANALISIS KEPEMIMPINAN SISWA DALAM PENERAPAN MEDIA PERMAINAN MONOPOLI DAN SIMULASI PADA PEMBELAJARAN SEJARAH

Anisa Septianingrum, Henri Susanto, Sumargono

FKIP Universitas Lampung, Indonesia.

ARTICLE INFO

Received: 4th May 2019

Revised: 27th June 2019

Accepted: 30th June 2019

Published: 30th June 2019

Permalink/DOI

10.17977/um020v13i12019p74

Copyright © 2019, *Sejarah dan Budaya*. All right reserved

Print ISSN: 1979-9993

Online ISSN: 2503-1147

ABSTRACT

This research focuses on monopoly and simulation game media applications. The aim is to make classroom historical learning more meaningful and attractive to students. Research method used in this study is qualitative. Data collection techniques are carried out through interviews, observation, and documentation. The study resulted show that monopoly and simulation game media increases students interest in material from history and student leadership, judging from the indicators by: responsibility, love the fatherland, courage, and keeping promise.

KEYWORDS

leadership, game media, learning history

ABSTRAK

Penelitian ini berfokus pada penerapan media permainan monopoli dan simulasi. Tujuannya agar pembelajaran sejarah di kelas lebih bermakna dan diminati oleh peserta didik. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media permainan monopoli dan simulasi meningkatkan ketertarikan siswa pada materi sejarah dan kepemimpinan siswa terlihat dari indikator sikap bertanggungjawab, cinta tanah air, pemberani, dan menepati janji.

KATA KUNCI

kepemimpinan, media permainan, pembelajaran sejarah

PENDAHULUAN

Pembelajaran sejarah di Sekolah Menengah Atas (SMA) terdiri atas dua kategori yaitu, sejarah wajib dan sejarah peminatan. Porsi sejarah relatif banyak dibandingkan dengan mata pelajaran lain dalam cakupan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) terkecuali ekonomi dan akuntansi. Alokasi waktu yang banyak sebaiknya dimanfaatkan sebaik mungkin mengingat pembelajaran sejarah mengandung berbagai nilai-nilai positif yang sejalan dengan nilai karakter bangsa Indonesia. Materi ajar sejarah dalam beberapa bagian membahas tentang tokoh-tokoh pahlawan bangsa sejak masa tradisional hingga modern. Para pahlawan memiliki sifat-sifat teladan yang patut dicontoh oleh peserta didik. Perjuangan mereka dalam menghadapi penjajah baik pada masa Belanda, Inggris, maupun Jepang berdampak memberikan pesan moral yang kuat agar generasi penerus mempunyai rasa cinta tanah air seperti para pendahulunya. Selain itu, dari setiap tokoh pahlawan juga mempunyai ciri khas kepemimpinan masing-masing.

Owens (1995) menyatakan bahwa kepemimpinan merupakan suatu interaksi antar suatu pihak yang memimpin dengan pihak yang dipimpin. Pendapat ini menyatakan bahwa kepemimpinan merupakan proses dinamis yang dilaksanakan melalui hubungan timbal balik antara pemimpin dan yang dipimpin. Hubungan tersebut berlangsung dan berkembang melalui transaksi antar pribadi yang saling mendorong dalam tujuan bersama. Dengan kata lain, kepemimpinan adalah hubungan interpersonal berdasarkan keinginan bersama. Kepemimpinan bukan suatu sebab tapi akibat atau hasil dari perilaku kelompok, sehingga tanpa ada anggota (pengikut), maka tidak ada pemimpin. Pemimpin yang kuat adalah yang diakui dan didukung seluruh anggota organisasinya (Nawawi, 2006; 21).

Kandungan nilai-nilai yang termuat dalam pembelajaran sejarah tidak akan tersampaikan dengan baik jika penyampaian materi kepada peserta didik hanya menggunakan metode konvensional. Apalagi dengan alokasi waktu yang panjang apabila strategi pembelajaran yang diterapkan tidak disukai oleh siswa-siswa akan berbalik menjadi bom waktu. Artinya kejenuhan siswa meningkat sehingga nilai-nilai kepemimpinan yang seyogyanya menginspirasi siswa menjadi bahan kajian yang terlewatkan akibat menurunnya konsentrasi dan antusias peserta didik.

Berdasarkan permasalahan yang disajikan ada sebuah sistem pemecahan yang cukup efektif. Salah satunya dengan menyusun strategi pembelajaran yang bervariasi. Hal itu akan menghasilkan dampak yang maksimal apabila didukung dengan penerapan media pembelajaran yang menarik dan inovatif bagi peserta didik. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta kemauan peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran secara efektif (Sukiman, 2012: 29).

Media pembelajaran merupakan seperangkat alat bantu atau pelengkap yang digunakan oleh guru atau pendidik dalam rangka berkomunikasi dengan peserta didik (Damin, 2013 : 7). Pengertian media pembelajaran tersebut sejalan dengan Arsyad (2011:4), yang menjelaskan apabila media itu membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran maka media itu disebut media pembelajaran. Memilih media yang tepat dalam pembelajaran tidaklah mudah. Membutuhkan analisis yang mendalam dengan mempertimbangkan berbagai aspek dan prinsip-prinsip tertentu agar media yang digunakan benar-benar berkualitas dan sesuai dengan tujuan pembelajaran (Chabib, 2017: 911).

Pengelompokan berbagai jenis media pembelajaran apabila dilihat dari segi perkembangan teknologi menurut Seels & Glasgow (Arsyad, 2011: 33-34) dibagi ke dalam dua kategori luas, yaitu pilihan media tradisional dan pilihan media teknologi mutakhir sebagai berikut: (1) pilihan media tradisional terdiri atas visual diam yang diproyeksikan, visual yang tidak diproyeksikan, audio, penyajian multimedia, visual dinamis yang diproyeksikan, cetak, permainan, dan realia; dan (2) pilihan media teknologi mutakhir seperti: media berbasis telekomunikasi serta media berbasis mikroprosesor.

Jenis media yang diterapkan dalam penelitian ini sesuai dengan klasifikasi di atas adalah media permainan. Melalui suatu permainan, diharapkan siswa dapat memperoleh

kesenangan tanpa adanya paksaan. Beberapa manfaat belajar sambil bermain adalah menyingkirkan keseriusan yang menghambat, menghilangkan stres dalam lingkungan belajar, mengajak siswa terlibat penuh dalam pembelajaran, meningkatkan proses belajar, membangun kreativitas diri, mencapai tujuan dengan ketidaksadaran, meraih makna belajar melalui pengalaman, dan memfokuskan siswa sebagai subjek belajar (Yusuf, 2011:17).

Media permainan monopoli dan simulasi dikombinasikan dalam pembelajaran sejarah dan disesuaikan dengan standar Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD). Pemilihan KI dan KD yaitu tentang perlawanan rakyat terhadap dominasi asing sehingga menjadi acuan dalam analisis kepemimpinan siswa yang disisipkan dalam langkah-langkah penerapan media permainan monopoli dan simulasi. Selain dilihat dari penguasaan tentang kepemimpinan yang termuat dalam materi sejarah, siswa juga mendapatkan tantangan untuk menjadi pemimpin dalam tim. Siswa dibagi dalam dua kelompok besar yang masing-masing memiliki ketua kelompok, sehingga bentuk kerjasama dan arahan dari pemimpin bisa diamati melalui observasi.

METODE

Penelitian ini tergolong dalam penelitian kualitatif. Subyek penelitian adalah siswa-siswa kelas XI IPS di SMA Negeri 3 Magelang. Menurut Moleong (2014: 6) penelitian kualitatif digunakan untuk mengetahui fenomena yang dialami subyek penelitian seperti perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dan sebagainya secara holistik dengan cara deskripsi kata-kata pada konteks alamiah dan metode alamiah. Tujuan penelitian ini adalah menganalisis kepemimpinan siswa dari penerapan media permainan.

Teknik pengumpulan data menurut Sugiyono (2013: 224) adalah suatu langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Informan terdiri dari siswa-siswa kelas XI IPS dan guru mata pelajaran sejarah. Sumber data di lapangan diperoleh melalui: (1) wawancara terstruktur dan secara terang-terangan dengan pedoman wawancara yang dibuat secara sistematis; (2) observasi di lapangan secara langsung; dan (3) dokumentasi yang terdiri dari pengumpulan data sekolah yang terkait dengan penelitian serta pengambilan gambar.

Pengambilan sampel menggunakan teknik purposive sampling. Siswantoro (2010: 73) menyatakan bahwa purposive sampling merupakan teknik pengambilan cuplikan yang didasarkan atas pertimbangan tertentu dengan pemilihan informan yang disesuaikan dengan kebutuhan dan kemantapan peneliti dalam memperoleh data.

HASIL DAN PEMBAHASAN

PEMBELAJARAN SEJARAH DI SMA NEGERI 3 MAGELANG

Pembelajaran sejarah di SMA Negeri 3 Magelang pada materi ajar perlawanan rakyat terhadap dominasi asing diterapkan dengan menggunakan media permainan monopoli dan simulasi yang dikolaborasikan. Pembelajaran sejarah terutama pembelajaran sejarah nasional adalah salah satu di antara sejumlah pembelajaran yang

terdapat di berbagai tingkat pendidikan dari Sekolah Dasar hingga Sekolah Menengah Atas. Pembelajaran sejarah berfungsi untuk menanamkan semangat berbagas dan bertanah air (Aman, 2011: 2). Mata pelajaran sejarah di SMA paling tidak mengandung dua misi yakni pertama untuk pendidikan intelektual. Kedua, pendidikan nilai, pendidikan kemanusiaan, pendidikan pembinaan moralitas, jati diri, nasionalisme dan identitas bangsa. Pendidikan sejarah di SMA lebih menekankan pada perspektif kritis-logis dengan pendekatan historis-sosiologis (Sayono, 2006: 9).

Fasilitas penunjang pembelajaran di SMA N 3 Magelang tergolong lengkap. Ruang kelas luas, terdapat LCD, whiteboard, dan jumlah siswanya dalam satu kelas tidak terlalu banyak. Kondisi demikian sebenarnya mendukung diterapkannya berbagai model pembelajaran yang bervariasi, terlebih lagi jika menggunakan metode berkelompok. Siswa memiliki ruang gerak yang nyaman dan luas untuk mendiskusikan materi serta melakukan aktivitas pembelajaran aktif di dalam kelas.

Jurusan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) di SMA Negeri 3 Magelang hanya terdapat tiga kelas dalam setiap angkatan. Berarti dalam satu sekolah yang terdiri dari kelas X-XII secara keseluruhan ada sembilan kelas IPS. Rata-rata dalam setiap kelas terdiri atas 28-30 peserta didik. Siswa perempuan dan laki-laki tidak seimbang. Ada kelas yang didominasi oleh siswa perempuan, tetapi kebanyakan jumlah siswa laki-laki di setiap kelas lebih banyak.

Media pembelajaran merupakan salah satu penunjang kelancaran pembelajaran dan akan lebih baik jika dikolaborasikan dengan model pembelajaran tertentu yang dapat menarik minat siswa. Penerapan model pembelajaran yang bervariasi dengan menggunakan media akan meningkatkan ketertarikan siswa untuk lebih fokus terhadap materi sejarah yang disampaikan. Setiap kelas telah disediakan LCD yang bisa dimanfaatkan untuk menampilkan video-video pembelajaran yang menarik sesuai dengan materi maupun slide-slide power point.

Saat proses pengambilan data berlangsung tepatnya pada bulan-bulan awal tahun 2016, SMA Negeri 3 Magelang masih menggunakan kurikulum KTSP. Himbauan untuk menerapkan Kurikulum 2013 berlaku pada ajaran baru tahun 2016/2017. Maka, kurikulum lama belum diubah. Sistem penilaian maupun bentuk RPP dan silabus guru masih menggunakan format lama. Artinya sistem evaluasi hanya meliputi tiga ranah yaitu, kognitif, psikomotorik, dan afektif.

Cakupan materi untuk kelas XI IPS pada semester genap relatif banyak. Materi yang diajarkan antara lain: perkembangan kehidupan masyarakat pada masa kolonial, paham-paham baru dan kesadaran kebangsaan Indonesia, pendudukan militer Jepang di Indonesia, revolusi Perancis, Amerika, Rusia, dan pergerakan nasional Indonesia serta revolusi industri beserta pengaruhnya pada kehidupan di Indonesia. Jika penyampaian materi hanya dilakukan dengan cara konvensional maka kejenuhan siswa akan meningkat.

Memasuki materi awal tentang perkembangan kehidupan masyarakat pada masa kolonial terutama pada sub bagian perlawanan rakyat terhadap dominasi asing, guru menerapkan media permainan monopoli yang dikombinasikan dengan simulasi.

Tujuannya untuk membuat pembelajaran sejarah yang lebih inovatif dengan media papan bermain yang disertai dengan simulasi kepemimpinan bagi peserta didik.

MEDIA PERMAINAN MONOPOLI DAN SIMULASI

Media pembelajaran yang bermutu yaitu media yang mampu meningkatkan motivasi pembelajaran, praktis dan mudah dipergunakan, merangsang dan menarik perhatian siswa, serta memiliki kemampuan dalam memberikan tanggapan, umpan balik termasuk mendorong siswa melakukan praktek pembelajaran dengan benar (Rasyid dkk, 2016: 70). Media belajar merupakan alat bantu yang berguna dalam kegiatan mengajar didalam kelas. Media belajar adalah alat bantu yang dapat mewakili sesuatu yang tidak dapat disampaikan guru via kata-kata atau kalimat. Permainan dapat digunakan sebagai media dalam belajar siswa. Permainan sebagai media bertujuan untuk membantu siswa dalam belajar secara mandiri dan menciptakan suasana rekreatif bagi siswa, sehingga belajar lebih menarik (Priatmoko, 2012).

Media permainan monopoli yang dikombinasikan dengan simulasi menggunakan peralatan sebagai berikut: (1) papan permainan monopoli dengan nomor berurutan dari angka satu hingga sembilan belas (setiap angka memiliki pasangan berupa kartu yang berisi pertanyaan mengenai materi sejarah yang dibahas dan sisipi oleh pertanyaan seputar kepemimpinan yang berupa analisis atau disesuaikan dengan situasi dan kondisi saat ini dan empat nomor dibuat menyerupai permainan monopoli yang berisi kartu hukuman); (2) tanda jalan untuk permainan berwarna hijau dan merah (melambangkan dua kelompok besar yang terdiri dari para siswa dalam satu kelas); (3) dua buah dadu sebagai hitungan langkah; dan (4) kartu-kartu berjumlah sembilan belas yang berisi pertanyaan-pertanyaan.

Simulasi dilakukan bersamaan dengan permainan monopoli. Prinsip-prinsip simulasi menjelaskan contoh dari berbagai hal seperti permainan, kompetisi, kerjasama, dan beberapa hal yang dilakukan oleh perseorangan dengan standar pribadi. Kompetisi sangatlah penting dalam permainan besar seperti monopoli karena bisa mensimulasi aktivitas spekulator dalam real estate dan menggabungkan beberapa unsur spekulasi kehidupan nyata. Hampir semua simulasi bergantung dan ditentukan oleh software, yaitu: sebuah permainan yang memiliki beragam perlengkapan (Weil & Calhoun, 2009: 435).

Permainan monopoli pada kehidupan nyata dimainkan oleh personal yang memiliki banyak lawan. Tergantung berapa orang yang bersedia main bersama. Namun, pada prakteknya di SMA Negeri 3 Magelang, media permainan monopoli dimainkan secara berkelompok. Sebab, dikombinasikan dengan model simulasi. Simulasi lebih baik dilakukan dengan tim. Guru membagi kelas ke dalam dua kelompok besar. Nantinya, setiap kelompok memiliki seorang ketua dan dua orang yang mewakili untuk maju ke depan kelas. Tujuannya untuk memainkan dadu dan mendapatkan kartu-kartu yang berisi pertanyaan maupun hukuman.

Tabel 1. Struktur Pengajaran Model Simulasi

Tahap Pertama: Orientasi	Tahap Kedua: Latihan Partisipasi
<ol style="list-style-type: none"> 1. Menyajikan topik luas mengenai simulasi dan konsep yang akan dipakai dalam aktivitas simulasi. 2. Menjelaskan simulasi dan permainan. 3. Menyajikan ikhtisar simulasi. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membuat skenario (aturan, peran, prosedur, skor, tipe keputusan yang akan dipilih, dan tujuan). 2. Menugaskan peran. 3. Melaksanakan praktik dalam jangka waktu yang singkat.
Tahap Ketiga: Pelaksanaan Simulasi	Tahap Empat: Wawancara Partisipan (Satu atau Semua Aktivitas Berikutnya)
<ol style="list-style-type: none"> 1. Memimpin aktivitas permainan dan administrasi permainan. 2. Mendapatkan umpan balik dan evaluasi (mengenai penampilan dan pengaruh keputusan). 3. Menjelaskan kesalahan konsepsi. 4. Melanjutkan simulasi. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menyimpulkan kejadian dan persepsi. 2. Menyimpulkan kesulitan dan pandangan-pandangan. 3. Menganalisis proses. 4. Membandingkan aktivitas simulasi dengan dunia nyata. 5. Menghubungkan aktivitas simulasi dengan materi pelajaran. 6. Menilai dan merancang kembali simulasi

Sumber: Weil & Calhoun, 2009: 442

Permainan monopoli yang asli, hukuman biasanya dalam bentuk penjara kurungan. Pelaku permainan bisa keluar dari hukuman dengan uang tebusan dan lain sebagainya. Khusus untuk media permainan monopoli yang diterapkan untuk edukasi, guru mengubahnya menjadi menyanyikan lagu-lagu kebangsaan seperti: lagu Bagimu Negeri, Indonesia Raya 3 stanza, Rayuan Pulau Kelapa, dan Halo-Halo Bandung. Semua lagu mengandung rasa cinta terhadap tanah air dan sesuai dengan materi ajar perlawanan rakyat terhadap dominasi asing.

Tabel 2. Petunjuk Permainan Monopoli dan Simulasi

No.	Guru	Siswa
1.	Membagi kelas menjadi dua kelompok	Bergabung dengan kelompok masing-masing sesuai arahan dari guru.
2.	Menyediakan papan permainan monopoli beserta perlengkapannya.	Berdiskusi dengan kelompoknya

3.	Menunjuk ketua kelompok	Ketua kelompok menunjuk dua anggotanya untuk maju ke depan kelas dan memainkan dadu sebagai perwakilan kelompok
4.	Guru memberikan arahan supaya setiap kelompok menampilkan yel-yel sebelum permainan dimulai. Tujuannya untuk menambah semangat dalam kelompok dan menambah kekompakan yang memupuk kerjasama yang solid	Kelompok pertama dan kelompok kedua menampilkan yel-yel secara bergantian.
5.	Guru memegang kartu-kartu yang berisi pertanyaan terkait materi ajar dan kepemimpinan.	Kelompok pertama memainkan dadu terlebih dahulu.
6.	Membacakan pertanyaan dalam kartu sesuai jumlah angka dadu yang keluar.	Kelompok pertama menjawab pertanyaan, anggota kelompok yang tidak memainkan dadu boleh ikut menyatakan pendapat untuk memperkuat jawaban teman satu timnya. Kelompok lain boleh menyanggah pendapat kelompok lawan dengan argumentasi yang logis.
7.	Membacakan pertanyaan untuk kelompok kedua dan seterusnya hingga permainan berakhir	Kelompok kedua memainkan dadu. Anggota kelompoknya menjawab pertanyaan seperti kelompok pertama.
8.	Menyiapkan reward untuk kelompok yang memiliki skor lebih tinggi dan dinyatakan sebagai pemenang dalam permainan.	Menerima reward dari guru bagi kelompok yang memiliki skor paling tinggi.

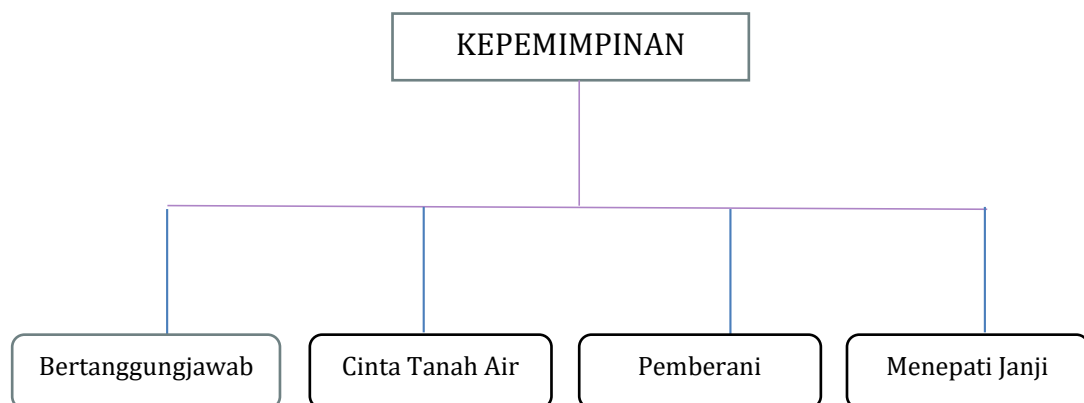
Selama proses pembelajaran berlangsung, peserta didik semangat mengikuti serangkaian acara yang dipandu oleh guru pengampu mata pelajaran sejarah. Berbeda dengan metode ceramah yang hanya mengandalkan keaktifan guru, sedangkan siswa cenderung pasif, media permainan monopoli dan simulasi membuat siswa menjadi aktif, kritis, dan berani menyampaikan pendapat di depan kelas. Penerapan media permainan ini juga mengimplementasikan pembelajaran kooperatif. Siswa bekerjasama dalam tim dan saling bahu-membahu agar kelompoknya dapat meraih skor yang tinggi.

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan, media permainan monopoli dan simulasi yang diterapkan dapat memicu siswa untuk mengoptimalkan keunggulannya terutama dalam hal public speaking dan bekerjasama. Semakin berkembangnya pemikiran kritis pada siswa menjamin terjadinya dinamika dalam proses belajar mengajar di dalam kelas. Media permainan yang diterapkan mengandung petunjuk yang menegaskan bahwa peran guru tidak hanya memberi pengetahuan kepada siswa, tetapi juga harus membangun pengetahuan dalam pikiran siswa agar mendapat pengalaman secara langsung. Siswa mendapat kesempatan untuk menuangkan ide dan gagasan mereka. Hal ini penting untuk menarik minat siswa dalam belajar sejarah karena sejarah jadi menyenangkan untuk dipelajari (Khakim, 2016).

Menurut Hati (2016) media yang diterapkan dalam proses pembelajaran harus sesuai dengan materi dan tujuan yang diinginkan guru serta dapat dicapai oleh siswa dengan baik. Penggunaan media permainan edukatif dapat menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan dan melatih siswa untuk meningkatkan karakter yang baik, salah satunya adalah kemampuan dalam berkomunikasi. Penelitian Hati menunjukkan penggunaan media permainan membuktikan bahwa peserta didik lebih menyukai sistem belajar sambil bermain. Sebab, siswa tidak merasa terbebani dengan banyaknya materi karena merasa tertantang dengan jenis permainan yang digunakan. Hal ini sejalan dengan fakta-fakta di lapangan ketika proses pengambilan data berlangsung.

KEPEMIMPINAN SISWA

Kepemimpinan siswa yang dimaksud yaitu sikap yang harus dimiliki siswa dalam mengemban kewajiban-kewajibannya sebagai pribadi yang berkarakter. Siswa hendaknya memiliki sifat-sifat dan karakter pemimpin ideal. Pembelajaran sejarah memiliki andil yang besar untuk membentuk karakter yang kuat dalam diri peserta didik. Pengajaran sejarah dengan mengambil makna dari sebuah peristiwa dan meneladani sifat-sifat pemimpin bangsa terdahulu menjadi pedoman yang baik bagi pembentukan karakter siswa. Berikut ini merupakan indikator kepemimpinan siswa yang dapat dianalisis saat media permainan monopoli dan simulasi diterapkan di kelas:



Bagan 1. Bagan indikator kepemimpinan siswa

Berdasarkan indikator yang telah ditentukan, analisis tentang kepemimpinan siswa dapat dilakukan mengacu pada empat sikap ideal yaitu, bertanggungjawab, cinta tanah air, pemberani, dan menepati janji. Penelitian kualitatif memanfaatkan teknik wawancara, observasi dan dokumen untuk bisa mendapatkan data yang valid. Maka, selain wawancara terstruktur bersama beberapa siswa, data juga diperoleh berdasarkan pertanyaan-pertanyaan seputar kepemimpinan yang ada dalam kartu permainan monopoli.

Konteks kekinian dapat diamati dan ditelaah melalui pertanyaan dalam kartu monopoli menyangkut pemikiran dan tindakan yang akan dilakukan siswa jika di masa depan akan menjadi pemimpin. Siswa memaparkan tanggungjawab seperti apa jika kelak

menjadi salah satu tokoh penting bagi bangsa. Diskusi dalam kelas saat permainan monopoli dan simulasi berlangsung baik. Siswa antusias dalam menyampaikan jawaban seputar materi ajar dan kelompok lawan juga ikut menambahkan pertanyaan beserta argumentasinya, sehingga satu pokok bahasan khusus sikap tanggungjawab dapat diamati melalui observasi.

Keberanian siswa ditunjukkan ketika mereka memaparkan pendapatnya. Diskusi merupakan ajang pembelajaran yang efektif untuk memicu keahlian siswa dalam bidang public speaking. Perlu keberanian untuk menjawab pertanyaan secara langsung, menambahkan argumen untuk menguatkan tim, dan menyanggah pendapat dari kelompok lain. Kelas menjadi lebih hidup sebab sifat-sifat unggul siswa terlihat dengan jelas.

Indikator lainnya yaitu, cinta tanah air dan menepati janji. Keduanya lebih mudah dianalisis sebab pertanyaan yang termuat dalam wawancara dan permainan monopoli mengandung unsur tentang kebiasaan siswa dalam hal janji dan kecintaan terhadap nusa dan bangsa. Hal lainnya juga bisa diamati dari barang-barang yang dimiliki oleh siswa, tergolong produk dalam negeri atau luar negeri. Kemudian pendapat siswa perihal janji-janji yang sering diumbar oleh para caleg ataupun calon eksekutif. Namun, setelah terpilih malah melupakan janjinya. Kasus-kasus seperti ini memicu siswa untuk berpikir kritis agar ke depannya bisa menjadi sosok pemimpin yang dapat dipercaya dan menepati janji-janjinya. Kebanyakan siswa mengecam tindakan anggota legislatif maupun eksekutif yang tidak merealisasikan janjinya.

KESIMPULAN

Penelitian ini terfokus pada penerapan media permainan monopoli yang dikombinasikan dengan simulasi. Pembelajaran sejarah yang penuh dengan penjelasan rangkaian peristiwa penting menjadi lebih menarik dan diminati oleh peserta didik. Permainan monopoli menggunakan media papan yang dilengkapi dengan dadu, kartu-kartu, dan tanda jalan bagi para pemainnya. Guru juga menerapkan pembelajaran kooperatif dalam implementasi media permainan ini. Dua kelompok besar yang dibentuk bertujuan untuk membangun kerjasama tim yang solid, tanggungjawab antar personal, dan membentuk kepemimpinan siswa.

Materi kepemimpinan yang terdapat pada materi ajar sejarah dimasukkan dalam kartu-kartu permainan. Indikator yang dianalisis untuk mendeteksi seberapa jauh pengetahuan siswa mengenai kepemimpinan ada empat yaitu, bertanggungjawab, cinta tanah air, pemberani, dan menepati janji. Namun, cakupan yang dibahas tidak sempit hanya berpatokan dari materi sejarah. Guru menambahkan pertanyaan yang kekinian agar siswa lebih bisa berpikir kritis dan mencari solusi mengenai problematika kepemimpinan yang dihadapi bangsa.

Hasilnya menunjukkan bahwa media permainan monopoli dan simulasi efektif digunakan pada pembelajaran sejarah. Siswa merasa tertantang dengan pertanyaan dalam kartu-kartu dan berusaha sebaik mungkin untuk menanggapi pendapat dari temannya. Sifat kepemimpinan siswa terlihat jelas pada saat permainan monopoli

berlangsung. Terbukti dengan banyaknya siswa yang berani menyatakan pendapatnya di depan umum, menjawab pertanyaan seputar janji seorang pemimpin yang ideal, rasa cinta terhadap tanah air, dan tanggungjawab sebagai ketua maupun anggota kelompok untuk saling menguatkan dan bekerjasama.

DAFTAR RUJUKAN

- Aman (2011). *Model Evaluasi Pembelajaran Sejarah*. Yogyakarta: Ombak.
- Arsyad, Azhar (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press.
- Chabib, Moh dkk. (2017). Efektivitas Pengembangan Media Permainan Ular Tangga Sebagai Sarana Belajar Tematik SD., dalam *Jurnal Pendidikan* Vol. 2(7).
- Moleong, Lexy. J. (2014). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nawawi, Hadari (2006). *Kepemimpinan Mengefektifkan Organisasi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Owens, Robert G. (1995). *Organizational Behavior in Education*. Manchester: Ally and Bacon.
- Priatmoko, Saptarini (2012). Penggunaan Media Sirkuit Cerdik Berbasis Chemo-Edutainment dalam Pembelajaran Larutan Asam Basa., dalam *Jurnal Pendidikan IPA JPII* Vol. 1(1).
- Rasyid, M. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia dalam Konsep Sistem Indera pada Siswa Kelas XI SMA., dalam *Jurnal Pendidikan Biologi* Vol. 7 (2).
- Sayono, Joko (2006). *Panduan PPL Pendidikan Sejarah*. Jurusan Sejarah Universitas Negeri Malang.
- Hati, Emi Setia (2016). Pengembangan Media Permainan Mistery Adventure Sebagai Media dalam Pembelajaran Materi Sistem Pencernaan Makanan untuk Melatih Keterampilan Komunikasi Lisan Siswa., *Jurnal Pendidikan* Vol. 2(1).
- Siswantoro (2010). *Metode Penelitian Sastra: Analisis Struktur Puisi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sudarwan, Damin (2013). *Media Komunikasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sugiyono. (2013). *Metodologi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan Pengembangan*. Bandung: ALFABETA.
- Sukiman. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pedagogia.
- Weil, Joyce, & Calhoun. (2009). *Model of Teaching: Model-Model Pengajaran: Edisi ke delapan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Yusuf, Yasin & Umi, Aulia (2011). *Sirkuit Pintar Melejitkan Kemampuan Matematika dan Bahasa Inggris dengan Metode Ular Tangga*. Jakarta: Vismedia.